

# 2004年に日本初の株式会社立 大学院を設立、翌年に大学を開学

デジタルハリウッド大学・大学院学長 杉山知之氏

## デジタルコンテンツ産業の次世代を担う人材を養成

**本誌** デジタルハリウッド大学は株式会社立の大学として二〇〇五年に開学しましたが。

**杉山** マサチューセッツ工科大学の客員研究員として一九八七年に渡米、米国に三年間滞在した時、私は日本にもデジタル社会が到来することを確信、帰国後の一九九四年にデジタルコンテンツのクリエイターを養成する産学協同の専門学校、デジタルハリウッドを設立しました。当時、デジタルコンテンツと聞いても知る人はほとんどいませんでしたが、その後のパソコンやゲーム、インターネットなどの普及によりクリエイターへのニーズが急増、現在では同スクールは東京をはじめ全国五校に拡大し、卒業生は四万人を超えています。この専門学校開校時に二二世紀の初頭、二〇一〇年頃に大学院を設立することを目指していたのですが、小泉政権による規制緩和があったことから構造改革特区制度を利用して二〇〇四年四月に日本初の株式会社立による専門職大学院デジタルハリウッド大学院を設立、

さらに同年一月に四年制大学が認可され、翌年四月に株式会社立のデジタルハリウッド大学を開学しました。今年三月には第一期生が卒業し、四月で開学から五年目を迎えました。

### メインキャンパスは東京・秋葉原

**本誌** デジタルハリウッドというネーミングはユニークですね。

**杉山** 専門スクールの性格を端的に表す名称としてハリウッドを採用しました。ハリウッドではプロジェクトごとにプロデューサーがさまざまなスタッフを集めて映画を制作、終了すると解散、また別のプロジェクトで同様のことが行われます。こうした手法はハリウッド方式と呼ばれていますが、デジタル業界でも同じ手法が最良のものと考え、会社名や大学院、大学にも使っています。  
**本誌** 大学はデジタルコミュニケーション学部デジタルコンテンツ学部の一学部一学科ですね。  
**杉山** デジタルハリウッド大学では一学部一学科で映像、CG、We

b、アニメ、グラフィック、ITプログラミングの六分野を総合的に教えており、デジタル技術のほとんどを学ぶことができます。さらにデジタル関連で使用する言語は英語が主体なことや海外でも活躍できるように徹底した英語教育も行っています。学生数は一学年が約二五〇名で、全体で一〇〇〇名弱になります。また、大学院はITとコンテンツビジネスの両分野に精通した専門職の育成を目標にしています。社会人が主な対象なため、講義は平日夜間が中心となり、最短一年で修了できます。

**本誌** キャンパスは東京・秋葉原の電気街ですね。

**杉山** 本学のメインキャンパスは東京・JR秋葉原駅の目の前、秋葉原ダイビルにあり、セカンド、サードキャンパスなども近隣地にあります。このため、校舎を移動する際には秋葉原の電気街を歩かなければなりません。秋葉原全体がキャンパスのようになっているので最先端の情報や機器に気軽に触れることができます。また、八王子市には制作スタ



ジオもあります。  
**本誌** 海外からの留学生も増えて  
 いますね。

**杉山** 現在、中国をはじめ世界一  
 五カ国の留学生が在籍しており、学  
 生全体の二割程度を占めています。  
 これを早く五割まで高め、日本語と  
 英語が飛び交っている国際的な大学  
 にしたいと思っています。また、ア  
 ジアを中心にデジタルハリウッドと  
 同じコンセプトのスクールを開設し  
 たいという要請が数多くありますの  
 で、そのお手伝いも始めたいと考え

ています。  
**本誌** デジタルコンテンツ産業は  
 急成長していますね。

**杉山** 現在、ゲームソフトや音楽  
 インターネットなどを含めたコンテ  
 ンツ産業の規模は約一四兆円で、こ  
 のうち二割近くがデジタルコンテン  
 ツとみられています。新聞記事がイ  
 ンターネットにも掲載され、テレビ  
 も二〇一二年から地上波がデジタル  
 化されます。今後さらにコンテンツ  
 がデジタル化されていくことは間違  
 いありません。本学で教えているよ

うなデジタルコンテンツを制作する  
 能力はあらゆる企業に必要になって  
 きており、そうしたデジタルコンテ  
 ンツ産業の次世代を担う人材の養成  
 は急務だと思っています。

**本誌** 日本のアニメやマンガは世  
 界の関心を集めていますか。

**杉山** 海外で日本のアニメやマン  
 ガは大人気ですが、これは経済面の  
 メリットだけでなく日本の安全保障  
 にもつながります。アニメやマンガ  
 には日本人の価値観やモノの考え方  
 などが反映されています。そのため、  
 子供の時にアニメなどの影響を受け  
 た人は日本に対して敵愾心を持つこ  
 となどは考えにくいですね。日本の  
 コンテンツを草の根のように世界に  
 広げることで平和にも貢献していけ  
 るのでは、と思います。麻生首相は  
 このことも理解して秋葉原をPRし  
 ているのではないのでしょうか。

**本誌** 文化庁はアニメやマンガな  
 どを収集展示する国立メディア芸術  
 総合センター（仮称）の設立を計画  
 していますか。

**杉山** 日本のアニメやマンガは既  
 に五〇年以上の歴史があり、世界を  
 代表する文化の一つになっています。  
 日本経済は欧米に追い付き、追い越

せて進んできましたが、気が付いた  
 時には追い越していました。アニメ  
 やマンガも欧米の真似からスタート  
 しましたが、現在では世界が憧れ、  
 真似までされるものになっています。  
 こうした文化の発祥の地に拠点とな  
 る展示施設は必要で、建設されれば  
 日本だけでなく、海外からも多くの  
 フアンが訪れると思います。

**杉山知之（すぎやま・ともゆき）氏**  
 1954年、東京都生まれ。1  
 979年、日本大学院理工  
 学研究科修了。同年、日本大  
 理工学部助手。1987年、M  
 IT（マサチューセッツ工科大  
 学）客員研究員。1990年、  
 国際メディア研究財団主任研究  
 員。1993年、日本大学短期  
 大学部専任講師。1994年、  
 デジタルハリウッド株式会社を  
 設立、スクールを開校。200  
 4年、デジタルハリウッド大学  
 院を開学、学長に就任。同年、  
 デジタルハリウッド大学学長に  
 就任。2005年、同大学を開  
 学。主な著書に「クール・ジャ  
 パン 世界が買いたがる日本」  
 など。工学博士。